ОДНОСТРАНИЧНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ 2019

избранное

Составление, перевод и верстка:

Андрей Плиско

https://www.patreon.com/anisplan

На основе работ конкурса

ONE PAGE DUNGEON CONTEST

https://www.dungeoncontest.com/

Организатор конкурса: **Аарон Фрост**

Данный сборник увидел свет благодаря поддержке подписчиков моего патреона.

Огромное спасибо вам за то, что были и остаетесь со мной,
Alexandr, Andrey, Andrey Korolev, Andrey Syskaev, Anton Belov, Calligos Winterscale, Comixide, Denis Vinogradsky, Dmitrii Tretiakov, Dmitry, Docesh, Dysphorio, Grantovich, Gromazin Oleg, Gruky, Ilya Zverev, inov8, Kasoda, Konstantin Zvyagin, Kosmonavt Gre4ko, Max, Mustard_Lolipop, Rad, sharkekt, Vadim Yangunaev, Александр Курченков, Александр Суслин, Андрей Кириллкин, Дмитрий Червяков, Евгений Удалов, Илья Колпак, Клуб настольных игр ТВОЯ ИГРА, Максим Малинин, Ринат Хакимзянов, Саша Кваченко!

О том, как можно поддержать мои переводы на патреоне:
https://www.patreon.com/posts/21201134

Также выражаю благодарность всем подписчикам моей группы ВКонтакте
https://vk.com/onepagedungeons за поддержку и обратную связь!

И всем авторам за великолепные работы, присланные на конкурс!

Каждая работа издана на условиях лицензии https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/

Для обложки сборника использована иллюстрация
"Valley Ruins" от Майкла Ричардса / CC BY 3.0
http://butteredbap.deviantart.com/
(изображение обрезано и добавлен текст)

ONE PAGE DUNGEON CONTEST 2019



Содержание

"Познай Глубину", Эд Николсон

"Затерянная пирамида подземного бога", Джо Торнтон

"Блуждающее колесо", Скерплс и Лалонд

"Соль и смрад", Карл Стернберг

"Щепотка соли", Кларабел Чонг

"Невероятные истории Зорпи", Эван и Гарри

"Забытый храм", Уильям Росс

"Гробница падшего короля", Anton L.C.

"Сломанная гробница", Дэвид Носкат

"Свадебные хлопоты", Макс Уайт

"Посох зыбучих песков", Чанс Дудинак

"Голос из старого колодца", Дилан Баркер

"Клинок пустоты", Дерек Руиз

"Остров мертвых птиц", Глен Сил

Познай глубину

автор: Эд Николсон
перевод: Андрей Плиско, https://www.patreon.com/anisplan

Вы ответили на объявление с просьбой о помощи от местного архимага Гона Доброго.
Утром находящиеся в услужении у мага живые доспехи отвели вас в лабораторию на вершине башни.

Глаза Гона сверкали магическими вспышками необычайной силы, пока он произносил:
"Я заплачу по 100 монет каждому, если вы спуститесь в слив раковины в моей лаборатории и вернете мне кольцо с красным рубином.
Оно упало туда несколько дней назад и не могло укатиться далеко.
Безусловно, я уменьшу вас до дюйма в высоту, а также все ваши вещи, чтобы вы могли легко пройти.
Не пытайтесь использовать кольцо сами, оно может вас уничтожить!
Вот вам камень возврата. Как только найдете кольцо - возьмите камень в руку и произнесите "Зоповье", и вы вернетесь в эту комнату и к своему прежнему размеру.
Я могу дать вам эту катушку ниток, чтобы у вас было столько веревки, сколько вам необходимо.
И вот еще что, сегодня вечером будет сильный ливень, так что лучше найдите кольцо и вернитесь до шторма!"

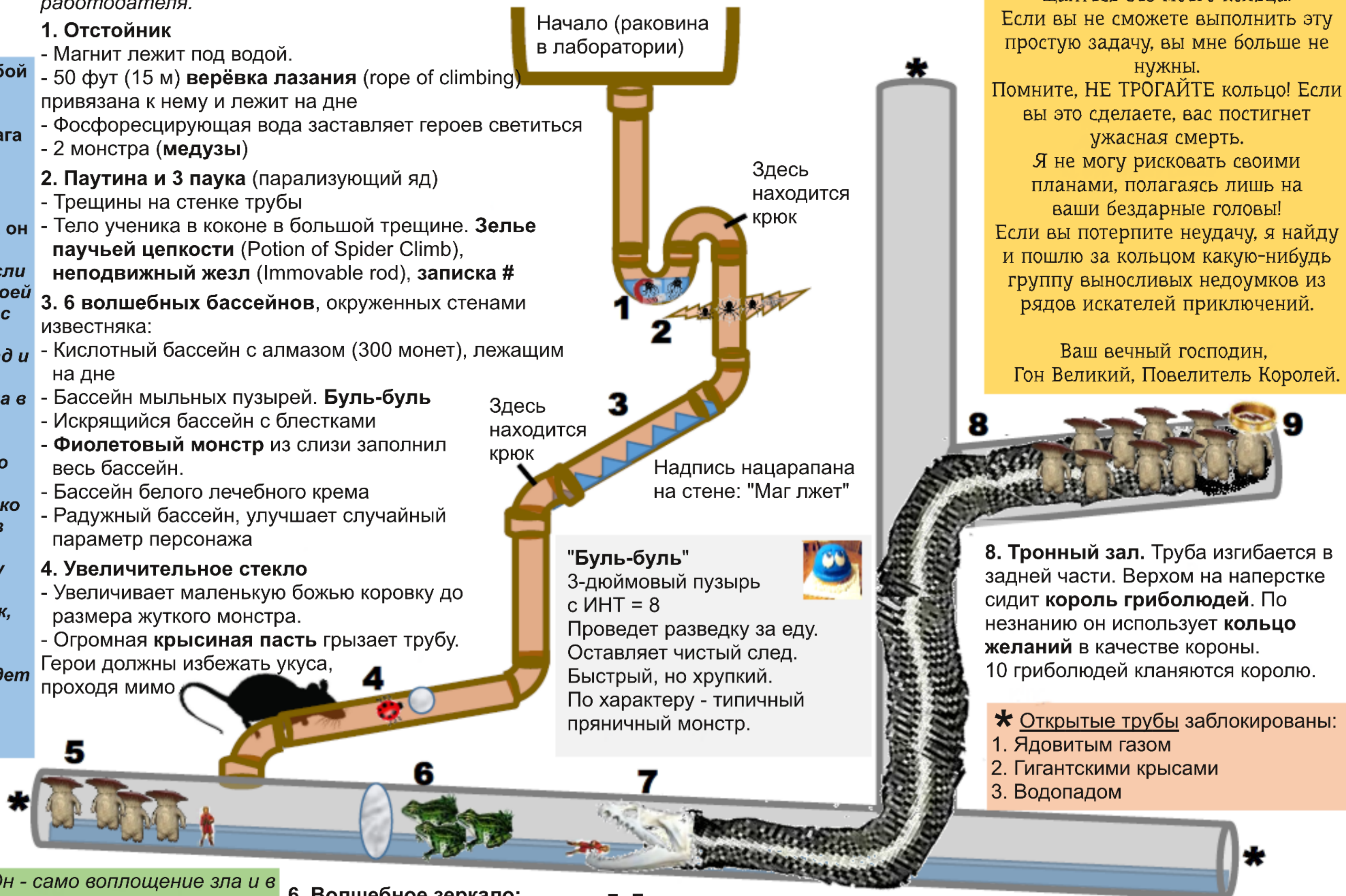
Для героев начальных уровней. *Маг уменьшает вас и отправляет в сточную трубу раковины в своей лаборатории, чтобы вернуть потерянное им драгоценное кольцо. Но столкнувшись с одним из его учеников, вы немало удивлитесь двуличности вашего нового работодателя.*

1. Отстойник
- Магнит лежит под водой.
- 50 фут (15 м) **верёвка лазания** (rope of climbing) привязана к нему и лежит на дне
- Фосфоресцирующая вода заставляет героев светиться
- 2 монстра (**медузы**)

2. Паутина и 3 паука (парализующий яд)
- Трещины на стенке трубы
- Тело ученика в коконе в большой трещине. **Зелье паучьей цепкости** (Potion of Spider Climb), **неподвижный жезл** (Immovable rod), **записка #**

3. 6 волшебных бассейнов, окруженных стенами известняка:
- Кислотный бассейн с алмазом (300 монет), лежащим на дне
- Бассейн мыльных пузырей. **Буль-буль**
- Искрящийся бассейн с блестками
- **Фиолетовый монстр** из слизи заполнил весь бассейн.
- Бассейн белого лечебного крема
- Радужный бассейн, улучшает случайный параметр персонажа

4. Увеличительное стекло
- Увеличивает маленькую божью коровку до размера жуткого монстра.
- Огромная **крысиная пасть** грызает трубу. Герои должны избежать укуса, проходя мимо



"Буль-буль"
3-дюймовый пузырь с ИНТ = 8
Проведет разведку за еду.
Оставляет чистый след.
Быстрый, но хрупкий.
По характеру - типичный пряничный монстр.

Записка #

Мои жалкие ученики, не возвращайтесь без моего кольца!
Если вы не сможете выполнить эту простую задачу, вы мне больше не нужны.
Помните, НЕ ТРОГАЙТЕ кольцо! Если вы это сделаете, вас постигнет ужасная смерть.
Я не могу рисковать своими планами, полагаясь лишь на ваши бездарные головы!
Если вы потерпите неудачу, я найду и пошлю за кольцом какую-нибудь группу выносливых недоумков из рядов искателей приключений.

Ваш вечный господин,
Гон Великий, Повелитель Королей.

8. Тронный зал. Труба изгибается в задней части. Верхом на наперстке сидит **король гриболюдей**. По незнанию он использует **кольцо желаний** в качестве короны.
10 гриболюдей кланяются королю.

***** Открытые трубы заблокированы:
1. Ядовитым газом
2. Гигантскими крысами
3. Водопадом

5. Спасение ученика
Раненого и измученного ученика преследуют 4 злых **человека-гриба**
Ученик расскажет:

Я - Алькатар, ученик волшебника. Он - само воплощение зла и в конце концов предаст вас!
Волшебник послал вас за кольцом желаний, чтобы прибрать к рукам все королевство! Кольцо находится у гриболюдей. Они не знают, как им пользоваться.
Если вы заберете кольцо, не позволяйте магу завладеть им!
Я знаю, где оно, но мне туда не добраться: за зеркалом, в хвосте змеи, в тронном зале короля.
Балтатар ходил к волшебному зеркалу и сказал: "только том, у кого нет отражения, сможет пройти".
Затем он ушел и я больше его не видел.

6. Волшебное зеркало:
- Ваше отражение не пропустит вас дальше.
- Прочие вещи могут свободно пройти.
- Закройте глаза или идите задом наперед и вы пройдете!
- 3 **гигантские лягушки** атакуют вас!

7. Ловушка из челюсти змеи (срабатывает 1 из 4 раз)
- Гигантский скелет змеи заполнил весь туннель.
- Тело ученика, пронзенное клыками змеи. На нем проросли грибы.
- **Зелье Газообразной Формы и Ботинки Левитации**
- По скелету легко карабкаться.

9. Заключение: Камень возврата помещает героев в их естественном размере в тюремные камеры башни мага. **Гон** потребует кольцо и может легко победить их, если они не используют кольцо желаний против него. **Живые доспехи** распадутся со смертью мага

Http:/creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0

ЗАТЕРЯННАЯ ПИРАМИДА ПОДЗЕМНОГО БОГА

ДЖО ТОРНТОН http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0

Перевод: Андрей Плиско https://www.patreon.com/anisplan

Болтливый знаток истории, тучный монах **Бертран О'Тул** недавно узнал об открывшемся входе в легендарную потерянную пирамиду из оникса в пустыне Кэрнфолл. Он отчаянно пытается найти сильную команду, способную спасти как можно больше артефактов, прежде чем все разграбят хафлинги-расхитители могил, выдвинувшиеся еще вчера! Он щедро заплатит за найденные древние реликвии и еще больше за подробную карту пирамиды.

Расхитители могил: Тройняшки-халфлинги **Хэмиш, Энгус, Эоин** и их младшая сестра **Айслинг** - опытные мародеры, которые выходят из любых передряг, избегая угроз и отказываясь битвы, когда они не уверены в победе. Скорее бросят вызов героям в погоне за сокровищами, чем объединятся с ними. Но завидев битву, они могут помочь, если это будет выгодно им. Не желают уступать ни крупицы добычи.



1: Порыв ветра приоткрыл проход в давно занесенный песками времени затерянный ониксовый храм подземного бога. Следы на песке предупреждают о том, что до наших героев кто-то уже прошел этим путем. **Таав**о, единственный оставшийся в живых из группы в комнате 3, появляется безумно крича и убегая прочь. Случайная встреча.

2: Массивная черная турмалиновая сфера на вершине алтаря с выгравированными псалмами-прорицаниями на языке бездны. Комната разграблена. Но скрытый люк в альмандиновой плитке пола скрывает 13 флаконов с ихором, 39 стеклянных банок, наполненных человеческими резцами и весьма продвинутый древний набор для тату. Случайная встреча.

3: Четыре плиты-кровати из полированного оникса с железными оковами. Стол с пятнами крови и ржавыми крючками, иглами, скальпелями и зажимами. Вертикальная дыба в рабочем состоянии, скрывает дверь в комнату 4. Отряд эльфов был убит упырями и кто-то уже унес все ценное с трупов. Случайная встреча.

4: Едва дверь откроется, взрыв энергии отбросит героев назад, когда **Владдис**, бывший протоиерей (а ныне призрак), поднимается из своего гроба, сжимая в руке Лезвие Долгой Зимы (+1к4 урона холодом и снижение скорости врага в 2 раза раунд). В гробу - драгоценныу камни (6к6х10 зм) и нечестивый амулет подземного бога.

5: Гробница нечестивых (заперта; ключ в 15). Четыре мумифицированных первосвященника на ониксовых постаментах держат в скрещенных руках золотые шкатулки в виде скарабеев. **Мумии** поднимаются только в том случае, если потревожить шкатулки. 1к4 содержимое шкатулок = 1: золотая пыль (1к4х100 зм); 2: платиновая пыль (1к8х100 зм); 3: алмазная пыль (1к12х100 зм); 4: Шкатулка выпускает рой шершней, послушных открывшему ее (один раз в день).

6: Стены, потолок и пол полностью построены из черепов гуманоидов. Пламя слабо мерцает глубоко в глазницах одного из черепов, неистово бормочущего о "бездонном голоде за пределами невидимых залов" (к.14). Случайная встреча.

7: Отвратительные горгульи (неподвижные) в углу на потолке. 1d4+1 **осиротевших лисят фенек** рвут на части чаквеллу. Не нападут, если будет выбор. Гора песка в старом проходе с маленькой лисьей норой и берлогой. Запах горелой бумаги с лестничной клетки. Случайная встреча.

8: Разграбленная кладовка. **Эзрил**, призрак раскаявшегося мошенника (сбежавшего из 1к8-го круга ада через портал в 14), считает, что демоны охотятся на него (это не так). Он ищет компанию, общения и помощи, чтобы выбраться отсюда. Может предупредить героев о портале. Сл. встреча.

9: Тюремные камеры, забитые скелетами. 1к4+1 **полтергейста** бросают кости и драматично стонут, будут сражаться, если атаковать их. Два скелета лежат в объятиях друг друга, с амулетом жизненной силы (+1к4 ОЗ ко всем заклинаниям лечения), зажатым в одной из рук (спрятан). Сл.встреча

10: Украшенный драгоценными камнями кинжал (некротический урон, восстановление 1к4 ОЗ от каждого убийства; проклят) на алтаре из полированного оникса. Любой, кто возьмет кинжал, теряет 1 ОЗ своего максимального ОЗ каждую ночь и постоянно слышит голос, убеждающий принести невинную жертву глубоководному богу (пока проклятие не будет снято). Случайная встреча.

11: Выжженная библиотека, недавно ставшая логовом **Нетреза** - очень молодого лазурного дракона. Она обращается к героям на ломаном общем. Все книги сожжены, за исключением разумной, но чёкнутой книги заклинаний на языке бездны (полной заклинаний некроманта). 1к4х100 зм в драгоценных камнях и монетах в небольших кучах и посеребренный двуручный меч. Нетрез предложит беспрепятственный проход (правда) и сокровища (ложь) за убийство Уджары (к 12). Случайна встреча (вход с 10 или 7).

12: Старый вестибюль с барельефами гедонистических и нечестивых сцен на стенах. Большой фонтан с бассейном в центре комнаты (то, что попадет в бассейн тут же падает с потолка в к. 14). **Уджару**, тщеславная и безжалостная ламия собралась обосноваться тут. Она использует людей-собак (миньонов), чтобы постепенно установить господство над соседними комнатами. 1к4+1 людей-собак. Она предложит горы золота и беспрепятственный проход (ложь) героям за убийство Нетреза (к 11). Старая отшельница Бриэль (друид солнца) страдет в кандалах антимагии в песке на юге, побежденная людьми-собаками при попытке магически запечатать пирамиду. Если ее освободить, она использует магию друидов для лечения ран и помощи героям, а также предоставит убежище в своей обители неподалеку. Уджару носит бронзовую Бандану Влияния (заклинание внушения 1к4-1 раз в день, обновляется на рассвете) и хранит 2к6х100 зм драгоценных камней, монет и старинных вещей.

13: Стены, пол и потолок покрыты волнистой ониксовой массой агонизирующих, искаженных человеческих форм, молящих о спасении. Тысячи криков агонии разносятся по комнате. Преодолейте магический страх (делайте спасбросок) или бегите в панике (страх длится одну минуту, делайте проверку каждый ход).

14: Магическая тьма заполняет ведущие сюда коридоры (см. карту). Круг черных железных жаровен (без огня) окаймляет огромный глиф призыва существа из бездны (инкрустирован гематитом), а массивный круг демонических черепов, впечатанных в стену, образует засасывающий черный портал, ведущий в 1к8-й круг ада. Каждый раунд, пока вы находитесь в комнате: Спасбросок на силу, чтобы устоять на месте (или перемещение на 5 футов к порталу), проверка силы, если хотите отойти. После 2 раундов, **Груул**, младший дьявол и подземный повелитель рабов, выходит из портала, чтобы затащить героев. Груул тоже совершает проверки силы против портала.

15: Жилище первосвященника **Кольтса**, ныне безумного и жестокого призрака. Запах серы наполняет комнату. Железный шкаф (заперт, а ключ утерян) с 3к4х100 зм, плащом уклонения (+1к4 к спасброскам ловкости), ключ к комнате 5 и 14-дюймовым золотым сундуком в виде скарабея, хранящим внутри такие же сундучки намного меньшего размера.

2к6	ВСТРЕЧИ В ПИРАМИДЕ
2	СРАЗУ ДВЕ ВСТРЕЧИ
3	ГИГАНТСКИЙ МИМИК (ЭТО ПОЛ)
4	ХАЛФЛИНГИ-РАСХИТИТЕЛИ (СМ. ВЫШЕ)
5	БЕСТЕЛЕСНЫЕ ВОПЛИ УЖАСА
6	1к4 УПЫРЯ
7	2к4 ЛЮДЕЙ-СОБАК (СМ. КОМНАТУ 12)
8	1К4 ЛИСЕНКА (СМ. КОМНАТУ 7)
9	ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН
10	2К4 ПЕПЕЛЬНЫХ БЕСА (ШАЛОСТИ!)
11	ДЕМОН-ВИДЕНИЕ (ИСЧЕЗ. ПРИ АТАКЕ)
12	300 НЕУПОКОЕННЫХ СКАРАБЕЕВ

БЛУЖДАЮЩЕЕ КОЛЕСО

По миру катится гигантское железное колесо. 500 футов (150м) высотой. Крутясь медленно, подобно черепахе, оно оборачивается за 8 часов, раздавливая почти полмили всмятку. Катится по горам и каньонам, по рекам и дорогам. И сейчас на его пути лежит густонаселенный прибрежный город.

Героям поручили остановить его. Легенды гласят, что это возможно. Там есть дверь. Все, что им нужно сделать - это стать неподвижно на его пути и позволить колесу прокатиться по ним, в нужный момент, произнеся ключевую фразу, пролезть внутрь и изменить курс колеса. Не сложно, правда? Спасите город, разбогатейте или умрите героями.
У вас всего 24 часа, прежде чем колесо достигнет города. Три полных оборота.

Внутри колеса постоянное движение.
Все скользит. Вращайте карту.
Можно карабкаться из отсека в отсек, но проще двигаться с колесом, ожидая, пока каждая секция достигнет дна. Проходы между отсеками перекрыты железными люками. Они открываются при касании, но лишь на несколько секунд.
Каждое отделение около 80 ф. (24м) в высоту и 175 ф. (53м) в длину.

9. СТУПИЦА можно попасть из **7. КОМНАТА С ТРУБАМИ** через длинную лестницу внутри металлического туннеля.
Ступица всегда находится на одном уровне и не вращается вместе с остальной частью колеса, поэтому героям, возможно, придется выждать момент, прежде чем попасть внутрь. Выход блокируется, если помещение с трубами находится в положении 8, 1 или 2 (три нижние положения на рисунке).
Внутри Бессмертный Волшебник Громовой Спец Вислебанг Грисвельминдар Партоблам Феззи Феззи Эйрип Р. Тотериал Грин и его пять идентичных клонов, все в желтых костюмах из спандекса, наблюдают за продвижением Колеса через шесть гадальных шаров, безумно хихикая каждый раз, когда колесо расплющивает что-либо на своем пути. Они изменят курс колеса, если решат, что это будет забавно. Возможные варианты: море (удачи с побегом), фабрика фейерверков на окраине города, выдуманная земля за горизонтом и т. д.

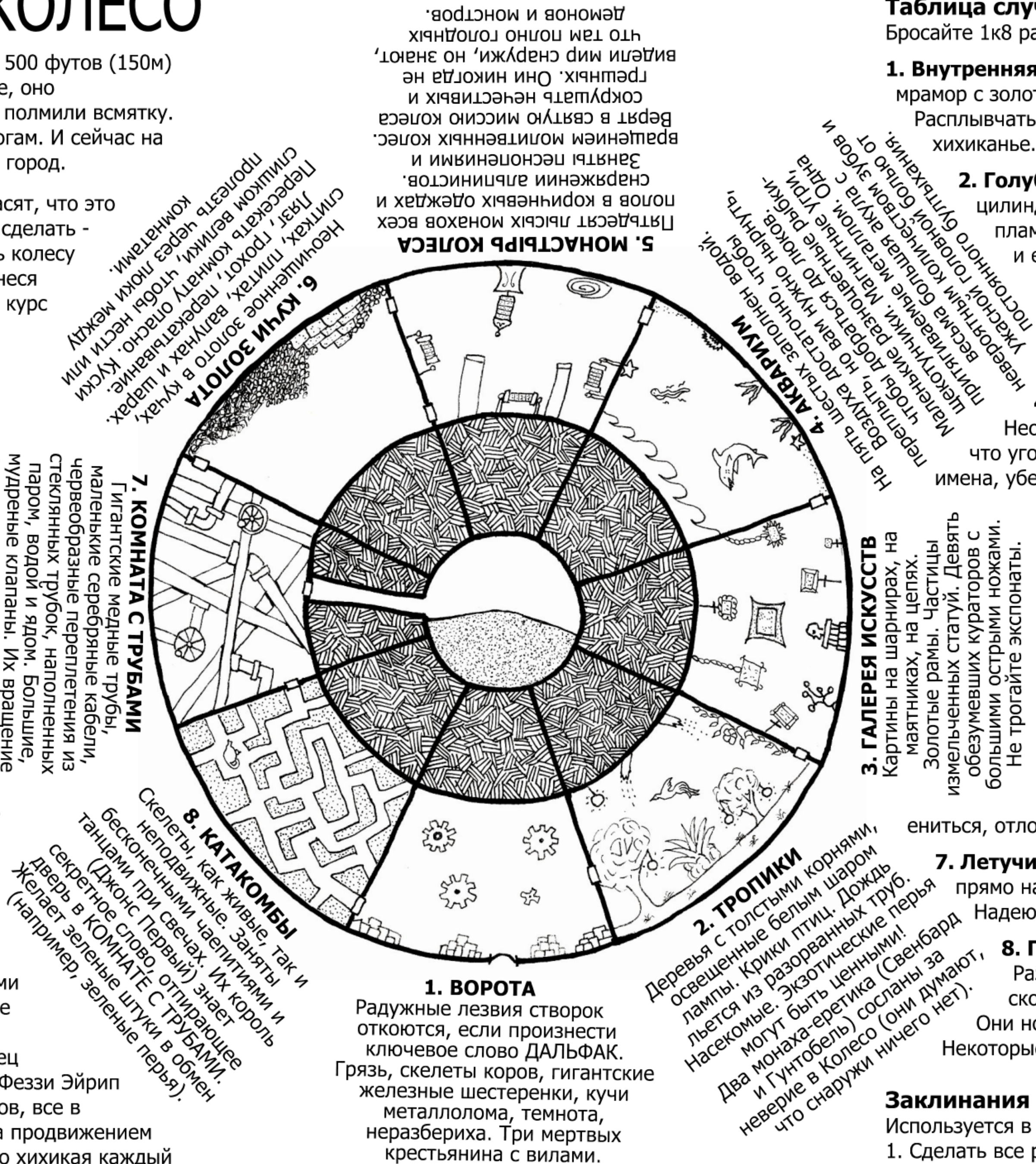


Таблица случайных встреч

Бросайте 1к8 раз в час или как только заскучаете.

1. Внутренняя Сфера Предсказания. Светящийся мрамор с золотыми вертолетными лопастями. Расплывчатые лица глядят изнутри. Приглушенное хихиканье. Трудно поймать. Вероятно, ценное.

2. Голуби - паяльные лампы. Толстые, серые, цилиндрической формы. Изрыгают ярко-синее пламя, пока живы. Любят разные блестяшки и еду. Недалеки и туповаты.

3. Наземный осминог-невидимка. Почти невидимый, весьма странный. Восемь любвеобильных рук с присосками.

4. Вороватая волшебная обезьяна. Неоновый лемур. Милый. Будет красть все что угодно и убегать: предметы, конечности, имена, убеждения, цвет глаз.

5. Липкий шар. Личинка злобоглаза (бехолдера). Размером с яйцо. Мягкий беззубый рот, один глаз. Прилипает куда и когда пожелает. Что-то лепечет Он уйдет, если вы расскажете ему историю. Когда раздражен, взрывает вещи при помощи магии.

6. Человек-паук, исследователь. С виду ужасный, весьма возбужденный, веселый, умный. Считает, что это все очень весело. Хочет жениться, остепениться, отложить яйца в чей-то торс.

7. Летучие мыши-кровоплюи. Изрыгают кровь прямо на вас. Они лишь пытаются помочь. Надеются, что поблизости нет акул.

8. Прототипы Колеса. 1к10 * 1к10 штук. Размером с монету. Они маленькие, но скопом могут забить человека до смерти. Они носятся вокруг по хаотичным траекториям. Некоторые из них квадратные.

Заклинания Бессмертного Волшебника

Используется в бою или достается в качестве трофея.
1. Сделать все руки недоминантными
2. Облако свекольной пены
3. Перековать мечи на орала
4. Призвать электрического хорька
5. Перевернуть (обратить) персонажа
6. Пушечный выстрел

Довольно безумное подземелье от **Скерплса** (coinsandscrolls.blogspot.com)
Автор карты: **Эбигейл Лалонд** (patreon.com/alien_sunset)
Перевод: **Андрей Плиско** (patreon.com/anisplan)

СОЛЬ И СМРАД !

Потерпевшие кораблекрушение среди пиратов, паразитов и паранормальных явлений во чреве неупокоенного кита. Для героев 1-го уровня.

Автор текста и карт: **Карл Стернберг** aka @skullfungus

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0

ПОТЕРПЕВШИЕ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ, ПРОМОКШИЕ, НО ЖИВЫЕ !

После сильного шторма, нападения или другой беды, случившейся в море, героев выбросило на маленький и очень дурно пахнущий пляж (**А**), усеянным останками бесчисленных кораблей.
Обыскав заваленный мусором пляж, они могут найти что-нибудь полезное...

'Что же я нашел на этом жалком подобии пляжа?' (1к12)
Каждый игрок делает 2 броска. Если значение выпало повторно, считайте его = "1".

1. Ржавое оружие. Сломается после нескольких применений.
2. Кожаные доспехи, набитые креветками. Щекочут, но защищают.
3. Письмо в бутылке. Случайное заклинание 1-го уровня.
4. Грязный рюкзак. 1к6 факелов, кремень и трут.
5. Мачта, торчащая из обломков. На ней 60 футов отсыревшей веревки!
6. Кремневый Пистолет! Большой урон, но может взорваться при стрельбе (шанс 1 из 6).
7. Случайное зелье внутри небольшой сумки.
брось 1к4: 1. Отрасти жабры! 2. Немного полетай! 3. Стань невидимкой! 4. Изрыгай огонь!
8. Деревянная нога. Можно использовать как дубинку. В ней спрятана карта сокровищ.
9. Едва не утонувший гоблин. Трусливый, дружелюбный, с низким запасом здоровья.
10. Скелет. Рядом сабля, повязка на глазу и скелет попугая. Внутри черепа попугая находится небольшой, но ценный рубин. Любого, кто заберет рубин, будет преследовать пронзительно верещащий призрак попугая.
11. Рыболовная сеть. 1к6 мертвых рыбешек.
12. Масляная лампа. Ничего не происходит, если потереть ее, так как джинн внутри захлебнулся. Свет включается и выключается по команде. Бесконечный заряд.



Гниющий кит

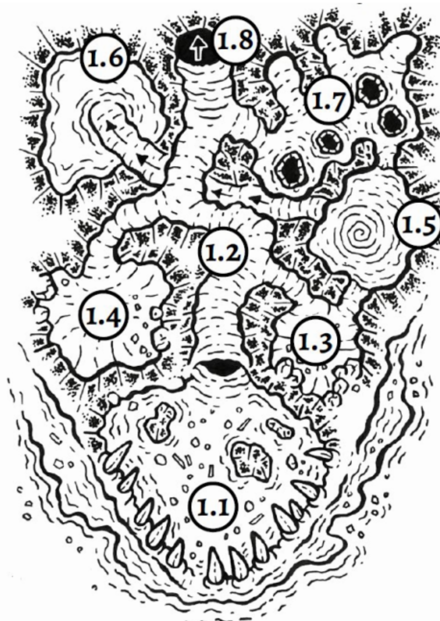
ВСЕ НА БОРТУ УЖАСНОГО ГНИЛОГО КИТА!

А. Заполненный мусором пляж (вы начинаете здесь!)
Все покрыто грязью, ракушками и водорослями. Отсюда можно разглядеть 2 локации: **Массивный рот-пещеру** и небольшое **отверстие** на вершине **горы мусора**...

B. Вонючая пещера-рот - вход в 1.1
Подавляющее зловоние и ритмичные порывы теплого ветра. Мерзкие сталактиты по краям. Пещера иногда закрывается, медленно расплющивая все, что попадется на пути...

C. Гора мусора - Вход в 2.1
Дорога на вершину горы будет трудной и опасной. Там легко поскользнуться и съехать вниз к основанию горы, рискуя порезаться о что-то острое по пути. Два угрюмых **неупокоенных пирата-утки** охраняют вход. **Все утки в этом приключении вооружены саблями и кремневыми пистолетами.**

Гниющий кит, вид сверху



ВНУТРИ РАЗЛАГАЮЩЕГОСЯ КИТА

1.1 прямо в зловонной пасти-входе в пещеру
Мутная, глубиной по пояс, вода, которая проникает внутрь всего. Вонь стоит повсюду, но в этом месте она ощущается сильнее всего! На маленьком островке посередине сидит, ухмыляясь, скелет.

Если персонаж пытается искать в воде, **бросайте 1к6:**
1. Свирепый угорь. Острые зубы. Кусает крепко и не отпускает!
2. Ядовитая рыба фугу. Укус вызывает тошноту и рвоту.
3. Покрытый ракушками щит. Ракушки дают дополнительную защиту!
4. Слизкая кладка яиц. Отличная приманка для хищников и довольно вкусная.
5. Полезный крабик. Последует за героями. Сильнее, чем кажется на первый взгляд!
6. Золотая сабля. Ценность падает, если применять в бою

1.2 Отвратительные мясные туннели
Стены пульсируют темной магией. 1к8 гигантских изопода приветствуют героев, безобидно покусывая их за ноги. При любой агрессии по отношению к ним начинают кусаться по-настоящему !

1.3 Гниль и щебень
Крыша частично рухнула. **4 неупокоенных утки-пирата** долбят проход кирками. Они не обратят на героев внимания, если их не беспокоить.

1.4 Сварливая устрица, планы и интриги
Дом огромной **устрицы**. Она попытается убедить любого поднять мятеж и свергнуть **капитана (2.6)**. Ей не нужно место капитана, она просто хочет доказать, что выплевывать ценные жемчужины-это тяжелая работа, черт побери!

1.5 Вихрь & скользота
Вихрь засосет небрежных героев в **кислотный бассейн (1.6)** ниже.

1.6 Кислотный бассейн замедленного действия
Вся органика, попавшая в него, растворится через несколько часов. Стены скользкие, так что выбраться будет непросто! **1к10** покрытые слизью ценные **жемчужины** находятся на дне.

1.7 Трудолюбивые паразиты
Здесь усердно трудятся 20+ крепких тружеников корабля - сообщество **миног-паразитов**. Они питаются гниющей плотью трупа кита и заставляют его двигаться, стимулируя многочисленные нервные окончания. Это голодная стая будет заманивать героев в свои личные покои, чтобы перекусить. Ругаются, как матросы!

1.8 / 2.8 Большая Казарка - охранник (невосприимчив к урону)
Массивный, дородный **человек-гусь** преграждает путь к верхним / нижним покоям, как он их называет.
Вызовет **1к6 неупокоенных уток-пиратов**, чтобы сопроводить гостей в **кислотный бассейн (1.6)** или в **тюремные камеры (2.6)** - в зависимости от того, как они себя будут вести. По туннелю можно попасть вверх в 2.8 или обратно вниз в 1.8.

ГОРА МУСОРА, ОГРОМНАЯ КУЧА ОТХОДОВ.

2.1 Охраняемый вход
7 неупокоенных уток-пиратов охраняют вход. Они настаивают на сопровождении пришельцев в **тюремные камеры (2.4)**, чтобы с ними позже разобрался капитан. Они не покинут свой пост.

2.2 Ненадежный туннель
В плохом состоянии, может обрушиться!

2.3 Грузовой отсек с привидением
Заполнен ящиками и бочками, служит домом депрессивному **полтергейсту**, который поднимет бочки, но не швыряет их, а с шумным вздохом медленно опускает обратно. Если бы только кто-нибудь помог ему взбодриться...

2.4 Разрушенные тюремные камеры. Ржавые решетки и маленькое зарешеченное смотровое окно. К стене прикован скелет. **Утка-тюремщик** с ключом храпит на стуле вне досягаемости...

2.5. Каюты экипажа. В любое время здесь находится **около 10 уток**, которые жалуются на капитана, играют в карты, занимаются армрестлингом или отдыхают в гамаках. Они будут удивлены, но не особо враждебны, если герои приблизятся к ним.

2.6 Каюта капитана
Повязка на глазу, деревянная нога. Ведет разговор, как всем известная утка, только злая. Эта бородатая, **похожая на лича утка** – зло во плоти, но ей не хватает хорошей рабочей силы. Нежить вроде **уток-пиратов** сложно мотивировать, понимаете? Постарается убедить любого умелого искателя приключений работать на него. Или же подкрепит все уговоры впечатляющими проявлениями темной магии и мощных заклинаний.

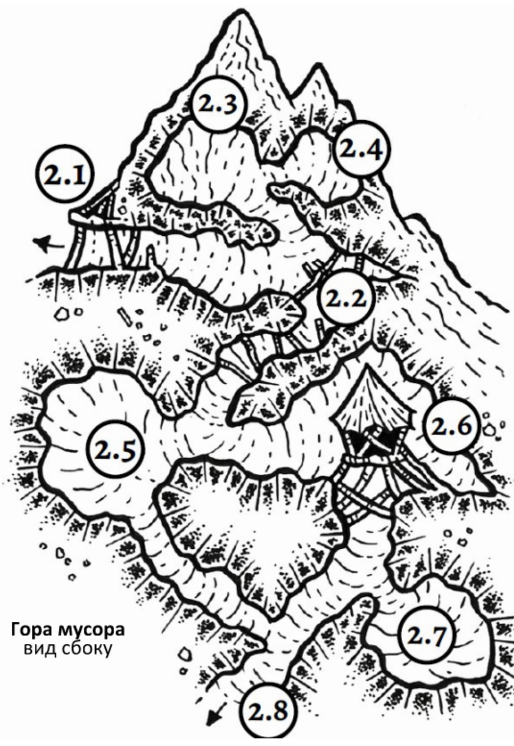
“Если хотите свободы, придется ее заслужить!” (1к6)
1. “Кто-нибудь, пожалуйста, развеселите полтергейста! (2.3) Я уверен, что нужна всего лишь одна или две хорошие шутки.”
2. “Туннели (2.2) находятся в аварийном состоянии. Хватай кирку и марш чинить их!”
3. “Кто-нибудь, пожалуйста, убедите Устрицу (1.4), что жить в море не так уж и плохо, и что довольно просто найти кого-то на ее место…”
4. “Я чувствую, что мои люди ... хорошо, утки, совсем отбились от рук! Покажите чем это грозит на примере одной из них, чтобы другим стало неповадно… пожалуйста.
5. “Мне так скучно. Эй, ты! *Указывает на случайного героя* Давай-ка посмотрим, кто осилит большую часть этого старого выдержанного рома!”
6. “Миноги (1.7) жалуются на недоедание и риск цинги. ‘Подарите’ им немного крови, хорошо?”

Если герои успешно выполнят 3 задания **капитана**, им будет предоставлена свобода *после последней работы*: Набег и грабежи в соседнем прибрежном городе, где царят мир и порядок...

Возможно, герои настолько привыкнут к морской жизни, что захотят продолжить работать на **капитана**, или, быть может, даже захватить 'корабль' для себя? Играйте, чтобы узнать!

2.7 Плохо скрытая (но хорошо охраняемая) сокровищница
Толстый, сытый **сундук-мимик** хранит тысячи золотых монет и множество сокровищ внутри себя.
Он подчиняется только своему хозяин - **капитану** и в совершенстве владеет искусством откусывания конечностей...

Перевод: Андрей Плиско
Поддержка переводов: https://patreon.com/anisplan



Гора мусора
вид сбоку

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0
https://www.patreon.com/anisplan

Текст, иллюстрации и дизайн приключения: Кларабел Чонг
Перевод: Андрей Плиско

Щепотка соли

ВЫПУСК №2019 ИГРА ПРО СОЛЬ, ДУХОВ И ТАЙНЫ 0 ЦЕНТОВ

ИНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ СОЛИ

С момента открытия алхимиками нюхательных солей, используемых для лечения депрессии, прояснения сознания и синхронизации разума с миром духов, некроманты тут же увеличили потребление соли в своих ритуалах.

Соляные ванны набирают небывалую популярность во всем королевстве. Такая ванна - идеальная основа для астральных путешествий, помогающая снять стресс и очистить разум. Но если принимать ванну неправильно, это может привести к потере вашей души.

МАГИЧЕСКАЯ СОЛЬ
БАРТЛА
АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ
ОБЩЕНИЕ С УМЕРШИМИ

СРЕДСТВО №1
КАЖДОГО
НЕКРОМАНСЕРА

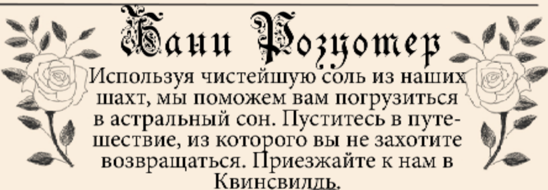


В знак протеста против королевского соляного налога, всю округу заполонили контрабандисты. Многие женщины-контрабандисты с риском для своей нежной женской натуры прячут соль под одеждой, надеясь не быть пойманными.

Окрестные жители Квинсвилля сообщают о странных звуках по ночам. Некоторые утверждают, что они похожи на гул магических заклинаний, другие - на стоны, исходящие из недр самой земли.

Бани Розуотер

Используя чистейшую соль из наших шахт, мы поможем вам погрузиться в астральный сон. Пуститесь в путешествие, из которого вы не захотите возвращаться. Приезжайте к нам в Квинсвилль.



ОБЩЕНИЕ С УСОПШИМИ!

Сеанс от
“Круга некромантических искусств”

ТЕАТР ОПУС

Приходите прикоснуться к чуду, а также узнать правила этикета при общении с духами.

Важные свитки заклинаний забыты в двуколке. Просьба нашедшего связаться с г-ном Джерардом Хаутом из “Общества Магуса”

Требуются шахтеры, рабочие и охранники на солеварню и в шахту Розуотер. Конкурентные зарплаты. Обращайтесь в офис.

Разыскивается Том Хьюлинг, которого видели направляющимся к шахте Розуотер. За наградой обращаться в отель “Сливовая терраса”.

Держать духов и демонов на расстоянии вам поможет наш

СОЛЕВОЙ ВЕСТНИК

1а. Бани Розуотер - верхний уровень

Ванны
Заснув в соляной ванне, гости переносятся на иной план бытия, где трава зеленее. Голос призывает их остаться...

ванны для мужчин
муж. разде-валка
Общий зал
Гости пьют вино в ожидании своей очереди

Офис
В запертом сейфе - пропуска для персонала и заклинания ритуала пробуждения древнего зла

Потайная лестница
За фальшивой стеной

ванны для женщин
жен. разде-валка

2а. Бани Розуотер - подвал

руна вытравлена в полу

Комната с машиной
Гигантская машина тикает и щелкает, собирая жаждущие души. С какой целью?

1. Шахта Розуотер - верхний уровень

Соляная пещера II известная как “Воронка”
Спиритический сеанс раскрыл беспокойные души шахтеров. Что-то волнуется в глубине... Тьма зовет... тянет к ним свои щупальца... Они боятся, что не смогут устоять...

Шахта вентиляции
Хороший, но опасный способ перемещения между уровнями...

Проход заколочен
и запечатан мастером после инцидента...

Соляная пещера I
Работающим здесь шахтером не по себе... Духи знают их имена и зовут за собой...

Шахта лифта
Охрана на посту. Только сотрудники Розуотер допускаются ниже....

Склад
Забытый журнал завален шахтерскими инструментами. “Земля стонала. Земля дрожала. Соляной пол расступился и все было потеряно... Теперь я слышу голоса, зовущие меня... Какой кошмар мы пробудили, копая так глубоко?”

Вход в шахту Розуотер

2. Шахта Розуотер - 1500 метров

Круг из соли
Завершите руну, чтобы активировать круг. К чему это приведет?

Секретный проход
заблокирован иллюзорным валуном

Заброшенная соляная пещера IV
Где-то далеко внизу мерцает жуткий свет... Воздух пульсирует, наполненный неизвестной энергией, а знакомые голоса призывают живых присоединиться к мертвым... Нужно лишь довериться и прыгнуть...

Охранники сопровождают шахтеров другие части комплекса

Охранники патрулируют эти туннели. не допуская посторонних и блуждающих духов

Просоленый проход
Соль - единственный способ держать злых духов в узде

Мост через естественную расщелину. Теперь тут ходят лишь одержимые.

Соляная пещера III
Духи, измененные Тьмой, рыщут тут в поисках теплых тел, чтобы вселиться в них. Шахтеры, охрана или посторонние - злым духам все равно.

3. Шахта Розуотер - 4000 метров

Алтарь
Для какого мерзкого ритуала требуется так много душ?

От соляного круга
Раскопан древний комплекс. По чьему приказу?

Комната призыва
Жуткий свет струится из центра помещения, пульсируя подобно биению сердца. Глубокий гортанный стон сотрясает землю. Тени срываются с места, хватая и извиваясь под крики потерянных душ... Что-то пробудилось. Какой ужас таится в темных глубинах?

Невероятные истории Зорпи

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0

приключение для детей от Эвана и его папы Гарри
перевод: Андрей Плиско https://www.patreon.com/anisplan

Вам понадобятся:
• любимая мягкая игрушка
• несколько шоколадных монет (по желанию)
• обычное снаряжение для НРИ (игральные кости, бумага и т. п.)

Завязка приключения
Во время одного из путешествий наши герои встречают человека, готовящего суп в тени раскидистого дуба.
"Добро пожаловать к моему очагу!" - приветствует их незнакомец, "Меня зовут Зорпи. Отведайте моего супа и послушайте мою историю!"

Супчик поспевает, а история обретает краски
Едва все рассаживаются у костра, чтобы отведать супа, Зорпи начинает свою историю. Но старик не так прост, как могло показаться с первого взгляда. С каждым словом мир вокруг постепенно меняется, обретая очертания сцен из его рассказа, а герои все больше погружаются в его историю и становятся ее непосредственными участниками!

Куда может зевести героев рассказ
Зорпи очень много путешествовал, история его приключений невероятно разнообразная и интересная.
Бросьте **к4**, чтобы узнать, где оказались герои на этот раз:
1. Северный полюс. Простое приключение. Зорпи вспоминает свою стычку с полярным **алозавром**. Группа должна сразиться с этим монстром.
2. Затопленные пещеры. Зорпи с энтузиазмом повествует о своих спалеологических приключениях. Ограничьте приключение по времени. Зорпи вполне может уложиться в 20 минут!
3. Старый портал. Простое приключение. Наш великий путешественник открыл портал в иное измерение, охраняемый **гоблинами**. Прокрадитесь мимо или возьмите портал штурмом!
4. Бесконечный лес (см. карту внизу справа). Зорпи рассказывает о своей экспедиции в самую чащу великого леса. Ограничьте время приключения. Зорпи может рассказать историю за 20 минут!

По завершению приключения Зорпи раздает награды всем игрокам. Это могут быть полезные предметы, которые можно использовать в игре, или сокровища (шоколадные монеты).

Рудус спешит на помощь
Пушистое существо выходит прямо к костру после первой истории (увидят ли герои в нем угрозу?). Это - **Рудус**, представленый вашей любимой семейной мягкой игрушкой.
Он способен исцелять раны, но не умеет сражаться (если только вы сами не решите, что для вашей игры это необходимо).

Затем Зорпи продолжит свой рассказ, и вы должны бросить еще один **к4**, чтобы услышать новую историю. В этот раз **Рудус** последует в приключение вслед за вами! Если номер из списка выпал повторно, берите следующее по порядку приключение из списка (а для повторного №4 - берите первую из списка историй).

Финал
Когда группа завершит свое второе приключение, Зорпи воскликнет: "Да! Вы же еще не слышали о самой грандиозной битве! Стояла жуткая ночь, а эти существа, притаившиеся в ней, были еще страшнее!" - Герои столкнутся с **василиском** и к6 **скорпионами**!

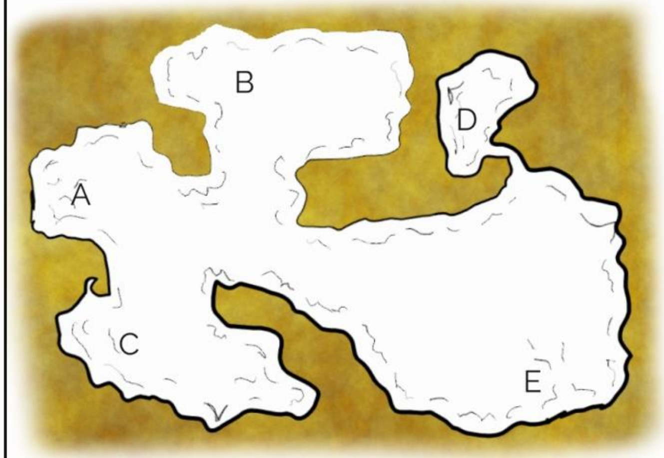
По окончании сражения вся группа окажется снова у костра с супчиком. Даже те, кто пал в бою, будут живы и здоровы!
Всех ждет финальная награда, включая оставшиеся шоколадные монеты!

Затопленные пещеры
A. Прямо на входе вас встречает Фламф (Flumph)! Бросайте **к4**, чтобы определить его настроение и соответствующее ему легкое свечение:
1 - светится розовым, поможет найти добычу и избежать опасности;
2 - синий, грустит, дайте возможность героям его взбодрить, чтобы цвет сменился на розовый;
3 - зеленый, цвет любопытства, вскоре сменится на розовый, если герои будут вести себя дружелюбно;
4 - красный, злой, в ужасном настроении и может завести героев в опасные места, если те не будут осторожны.

B и C. к4 представителя народа Куо-Тоа исследуют пещеры. Они атакуют, если заметят героев.

D. Секретная пещера с добычей.

E. Выход (возвращение к Зорпи).



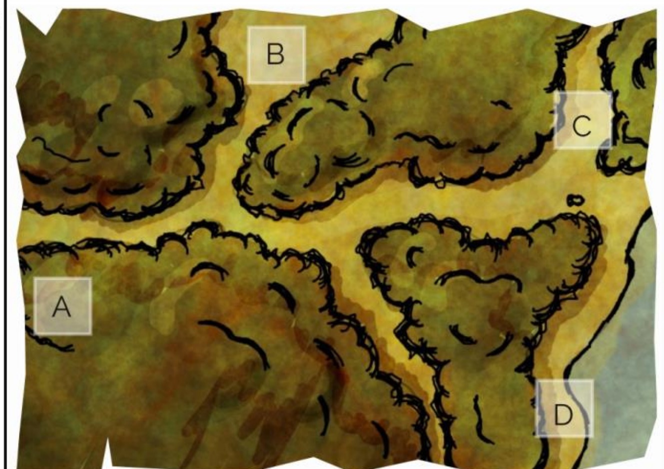
Бесконечный лес
Герои начинают в **A** и могут последовать в любую сторону.

A: Группа находится посреди густого леса. Стоит остерегаться волков!

B: Тут образовалась поляна, когда трицератопс съел все деревья. Не разозлите его.

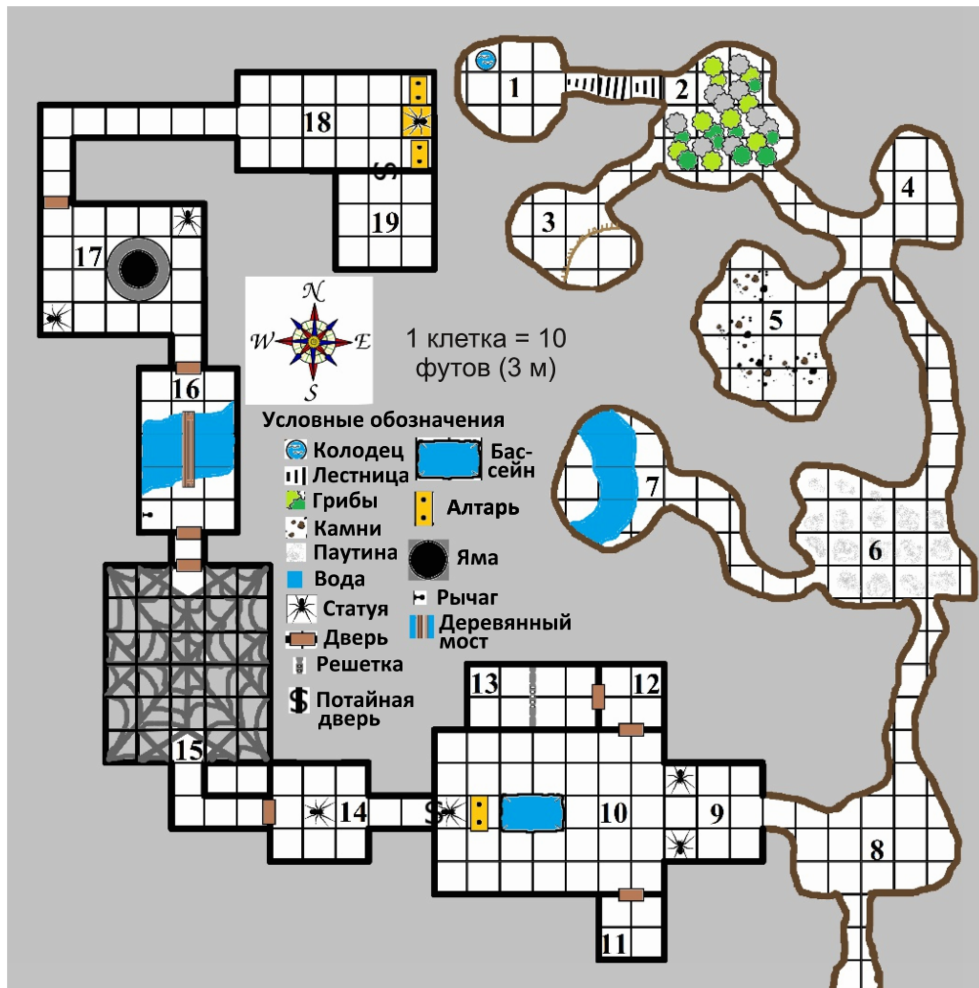
C. Кто-то установил ловушку прямо посреди тропы.

D. Команда рыбаков, которая может подлечить героев и доставить их в безопасное место.



Забытый Храм

Автор: Уильям Росс ross.72104@gmail.com
Перевод: Андрей Плиско https://www.patreon.com/anisplan



Текущая ситуация: в результате землетрясения, колодец в деревне Малчанс высох, на местных лесозаготовках исчезают работники, а торговые караваны в этом районе подвергаются нападениям бандитов и гигантских пауков. Такие же пауки нападают и на жителей деревни, выползая прямо из высохшего колодца!

Причина происходящего: под деревней находится система пещер, которые теперь соединены и с колодцем. Пещеры ведут к древнему храму злого паучьего божества. Аранея (паук-оборотень) использует храм в качестве базы для разбоя и грабежей в этом районе. Он использует силы храма, чтобы зачаровать людей, а также найденное им магическое кольцо (кольцо контроля паукообразных), чтобы взять под контроль несколько гигантских паукообразных, заставляя и тех, и других выполнять его приказы. Землетрясение осушило колодец, и пауки обнаружили простой и удобный источник пищи - жителей деревни.

КОЛЬЦО КОНТРОЛЯ АРАХНИДОВ:

Кольцо, в настоящее время находящееся во владении Аранеи, обладает следующими способностями: Заклинание "Паучья Цепкость"; Общение и контроль со всеми паукообразными (аналог "Очаровать монстра"); 3 раза в день – заклинание "Паутина".

Пещеры и Храм: Естественные каменные пещеры. Пол – песок и мелкие камни. Высота свода – 15 футов (4,5 м). Храм выдолблен в цельном куске камня, пол вымощен каменными плитами, высота потолков – 15 футов (4,5 м).

КЛЮЧЕВЫЕ ОБЛАСТИ

1. Спуск в колодец глубиной 50 футов (15 м) и в пещеру. Проход на восток, на высоте 6 футов (1,8 м).

2. Пещера наполнена грибами, плесенью и больными на вид растениями. **1 Визгун (Shrieker) и 1 Лиловый Гриб.**

3. Уступ на юго-востоке (высотой 10 футов). **Эттеркап и 2 гигантских паука. Горсть монет и случайные сокровища.**

4. Высохшие тушки, остатки пищи паука.

5. Пол изрыт и покрыт грязью, камнями и мусором. **2 гигантских скорпиона с нетерпением ждут в засаде.**

6. Вся пещера заполнена паутиной. **3 гигантских прядильщика (Web Spinner). Любое подходящее сокровище.**

7. Ручей глубиной 5-футов (1,5 м) разделяет пещеру на 2 части.

8. Пещера отделана гладко шлифованным камнем. Южный проход тянется на 3 мили и выходит на поверхность за водопадом в долине недалеко от деревни.

9. Две статуи пауков образуют арку на западе. **3 зачарованных бойца (лесорубы), набор случайных сокровищ и обычного оружия.**

10. Комната с алтарем и 2 ловушками. Бассейн превращает обычных пауков в гигантских. Любой гуманоид войдя, коснувшись или выпив из бассейна, должен сопротивляться чарам Превращения или обернуться Гигантским пауком-охотником (40%), Прядильщиком (40%) или Аранеей (20%). "Снять проклятие" обратит превращение, если его наложить в течение 1 часа, в противном случае эффект становится постоянным - после чего жертвы не будут помнить свою прежнюю жизнь или форму, и ничто, кроме собственного желания, не сможет вернуть их в прежнее состояние. Над алтарем - статуя гигантского монстра - паука с гуманоидным торсом и клыкастой пастью. Вместо глаз - шесть светящиеся кристаллов, ритмично вспыхивающих разными цветами. Герои должны побороть Очарование или попасть под его власть и стать членом Культа Паука, защищая храм и его обитателей в меру своих способностей. Если герой зачарован, он может периодически пытаться сбросить чары согласно правил вашей игровой системы. Потайная дверь за статуей откроется, если потянуть лапу паука вниз.

11. Склад. Свечи, золотые подсвечники, бочки с маслом.

12. Комната охраны. **2 Зачарованных человека, набор случайных сокровищ и обычного оружия.**

13. Тюремная камера. В клетках сидят **2 селян.**

14. Живая статуя паука. Нападает на всех, у кого нет священного символа-паука. **Оживший предмет.**

15. Канат из паутины толщиной 6 дюймов (15 см) над 60 футовой (18 м) расщелиной. Проверка на Ловкость, чтобы не упасть при прохождении, а также во время боя. Когда персонажи достигнут центра, пауки выпрыгнут из ямы и атакуют. **3 Гигантских паука (Черные Вдовы), случайные сокровища.**

16. Мост 2 фута шириной через поток 30 футов шириной и 6 футов глубиной. Проверка на Ловкость, чтобы не упасть в воду во время боя. Рычаг на западной стене находится в центральном положении. При перемещении в любом направлении прозвучит звонок, вызывающий стража. **4 Водных Мефита (малых элементаля).**

17. Открытая яма. Рой Пауков нападает на всех, у кого нет священного символа-паука. **1 Рой Пауков.**

18. Внутри Храма. **1 Аранея с кольцом контроля паукообразных, 3 Гигантских паука.**

19. Потайная дверь в сокровищницу. Здесь хранятся **особые сокровища храма** (подберите подходящие вашему приключению).

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0

ГРОБНИЦА ПАДШЕГО КОРОЛЯ

Автор: Anton L.C. https://savevshollowing.wordpress.com/
Перевод: Андрей Плиско https://www.patreon.com/anisplan

Злой король давно мертв, но его жестокий режим не ушел вместе с ним.

Подающие надежды монархи восходят на трон, готовые провести реформы, но все они погибают, сходят с ума или становятся на путь зла.

Ходят слухи, что покойный король по-прежнему правит из своей холодной могилы. Алчущий власти, он все никак не может оставить этот мир.

Экзорцисты и расхитители гробниц не раз посещали его склеп, но никому не удалось открыть базальтовый гроб, в котором покоится тело.

Слухи

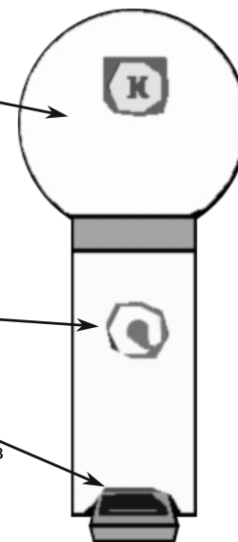
• Вместе с Королем был захоронен его волшебный меч, который, как говорят, срубает голову человека при каждом ударе.
• Парень каким-то образом проник в гроб и исчез. А все очевидцы этого происшествия пропали в течение недели.
• Король становился все более и более непредсказуем в конце своей жизни. Королева приглядывала за ним, но пропала за неделю до его похорон
• Люди часто спускаются в гробницу, но никто не возвращаются. Ходят слухи, что кто-то вернулся, но кто конкретно - не известно.

Глубоко под землей

Тронный зал представляет собой черную полусферу, облицованную прочными каменными плитами. Базальтовый трон же еще темнее… и на нем восседает сам падший Король.

Короткий прямой **коридор** ведет к **Базальтовым Вратам**. Ряды скелетов выстроились в нишах стен, каждый сжимает зеленый медный меч. **Королева** тоже находится здесь.

Попасть внутрь и вернуться можно через стоящий у стены **каменный саркофаг**, который перенесет к базальтовому гробу в гробнице.



Падший король восседает на троне, не в силах подняться. Сложно сказать, жив он или мертв. Его изможденное тело указывает на крайнее истощение, он выглядит лишь немного живее трупа.
Король все еще правит своим королевством, оставаясь в тени, спустя 200 лет после своего предполагаемого ухода, прикованный к Базальтовому Трону тяжестью своих свинцовых рук.

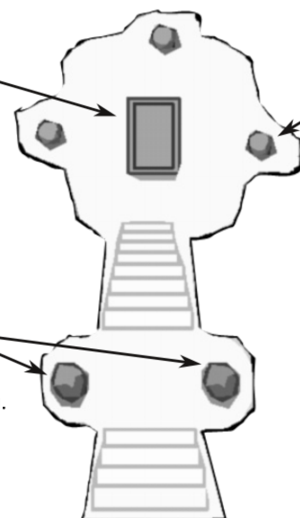
Его стремления в порядке приоритета:
• Править своим королевством вечно
• Оторваться от базальтового трона
• Вернуть молодость
Если **на него нападут**, он выдохнет некротический туман, призвав скелетов-охранников на помощь.

Королева стоит на коленях у базальтовых врат. В тяжелых руках из почерневшего свинца она сжимает меч грешника. Она обратиться к любому с виду честному и благородному человеку с просьбой убить падшего Короля этим мечом, а затем и ее саму.

Ее пожелания в порядке приоритета:
• Падший король должен умереть
• Она сама желает наконец умереть
• Мир и спокойствие в королевстве
Если **на нее нападет** тот, кого она посчитает недостойным, она призовет скелетов станцевать вокруг нее танец мечей.

Базальтовый гроб, который вполне вместил бы трех человек, стоит в центре комнаты. На табличке начертано «Моя воля покоится среди мертвых».
Можно открыть при помощи невероятно мощной грубой силы (что привлечет внимание Големов) или решив головоломку со статуями.
Внутри два позолоченных скелета, между которыми есть место для одного человека.
Если вы проникните внутрь и закроете крышку, вас перенесет в стоящий каменный саркофаг.

Статуи-близнецы гнетуще нависают над проходом. Это фигуры массивных безликих гуманоидные существ, в два раза выше человеческого роста и почти лишенные деталей. Их массивные руки покрыты кровью недельной давности.
Это **Големы**, которыми управляет падший Король. Если поднятmь достаточно сильный шум, они оживут и будут охотиться на незваных гостей.



Три **статуи** падшего короля стоят вокруг базальтового гроба:

• **Западная** - в доспехах, держа скипетр, с табличкой “Я побеждал”.

• **Северная** - в придворном наряде с жреческим жезлом и надписью: “Я правил”.

• **Восточная** - в мантии с мечом и табличкой “Я вознесся”.

С первого взгляда очевидно, что предметы можно перемещать между статуями.
Если установить все три на свои места (запад - меч, север - скипетр, восток - посох), крышка гроба разблокируется .

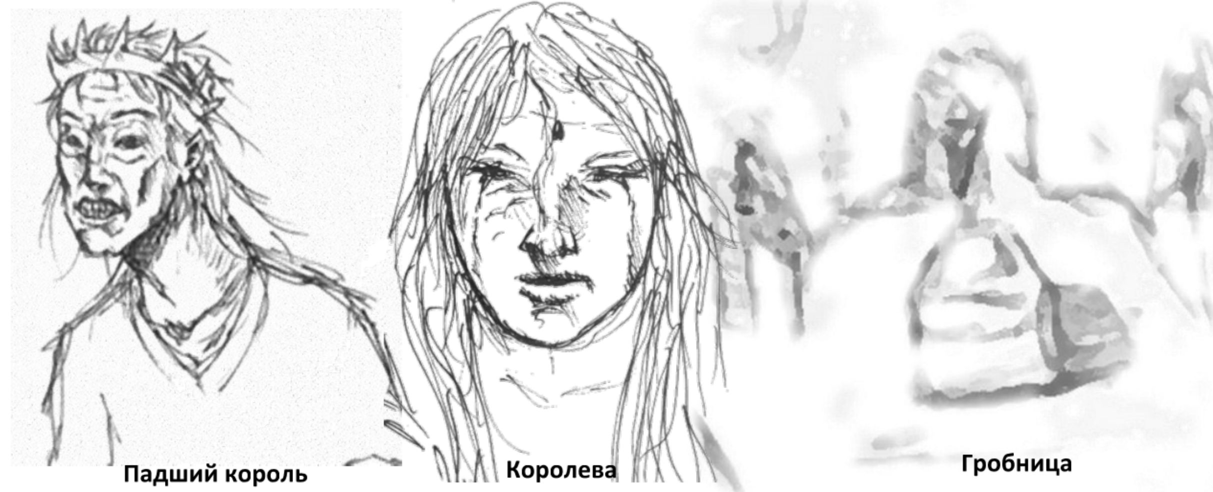
Каменный голем

Меч Грешника



Тонкий длинный меч из тусклого серого металла, сильно изношен. Каждый удар наносит столько урона, что мгновенно убивает обычного человека.
Каждое убийство увеличивает счетчик грехов владельца оружия. Убийство противника в бою добавляет 1 уровень греха, а любое иное убийство добавляет 2.
С каждым очком греха накапливается штраф к ударам, т.к. руки владельца постепенно обращаются в свинец, становясь более твердыми и тяжелыми.
Уже на 10 уровне греха обычный человек едва ли сможет попасть по подвижной цели.

Кроме того, достижение некоторых уровней дарует владельцу постоянные бонусы:
• 5 - владелец не может умереть от старости, хотя все прочие прелести старения останутся при нем.
• 10 – он больше не способен есть или пить, но и нужды в том тоже больше нет.
• 15 - владельцу нельзя причинить вред другим оружием, кроме Меча Грешника.
• 20 – он не может двигаться, прикованный к земле своими тяжелыми грешными руками.



Падший король

Королева

Гробница

http://creativecommons.org/licenses/by sa/3.0

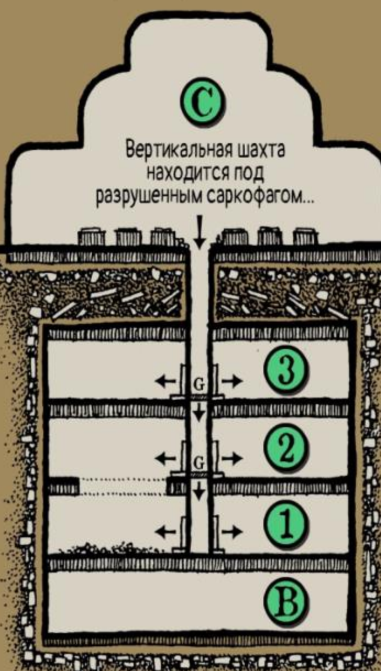
Сломанная гробница

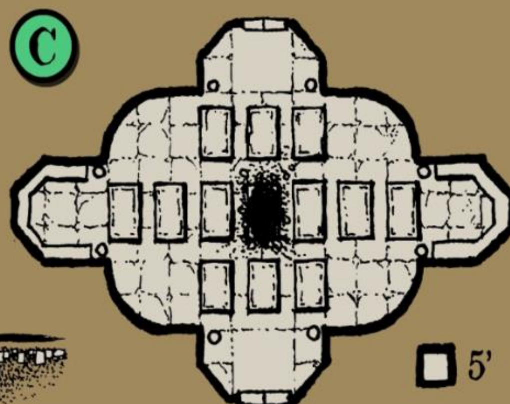
Девид Носкат

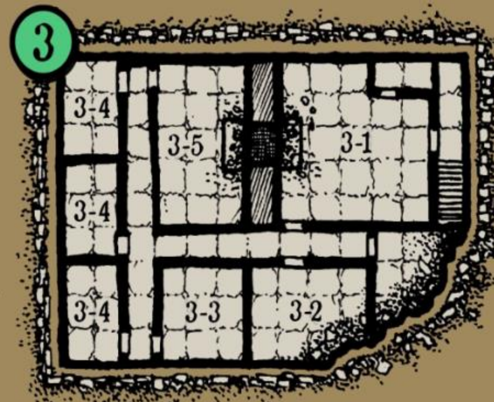
перевод: Андрей Плиско https://www.patreon.com/anisplan

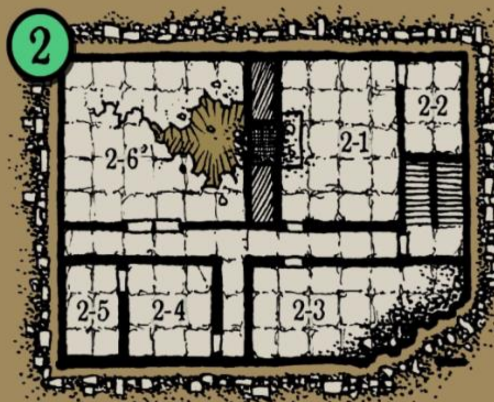
Случайные встречи

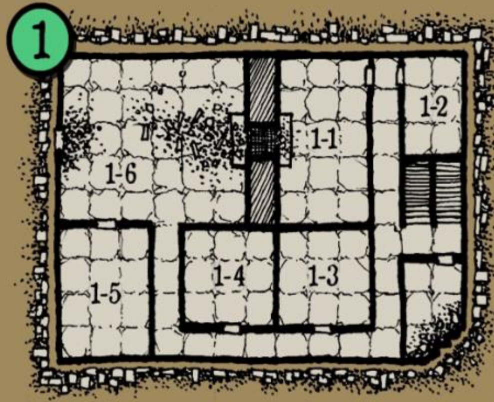
1) Что-то скребется за одной из стен.
2) Отдаленные песнопения и крики.
3) Прогнивший пол. Шанс провалиться 2 из 6.
4) 2к6 белесых, лысых Гигантских Крыс.
5) 1к3 Ученика в алых одеждах.
6) 1к4 ползающих по стенам Упыря.
7) 1к6 фанатичных Стражей Ордена.
8) 1 отвратительный Верховный Упырь.

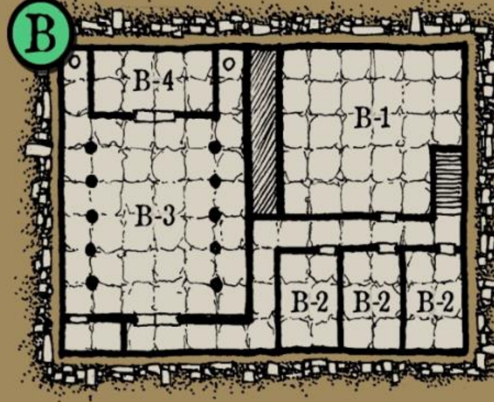












Двусторонние камины. Железную решетку (G) можно убрать, чтобы спуститься ниже по трубе.

Двери. Заржавели в **2-из-6** случаев. Не заперты, если не указано иное.

(C) Начало приключения: Часовня Городом правил **Орден Предопределения**. А **Изикс**, лидер ордена, применял свою магию крови против всех, кто смел противостоять ему. Но группа отважных героев сразила мага, и земля поглотила его величественный дом.
Прошли сотни лет, былое зло давно забыто, а новый Орден отстроил часовню на месте дома Изикса, прославляя его заслуги. Мало кто знает, но остатки последователей **старого Ордена** все еще живут и передают знания через поколения, оставаясь в тени. Они разбили крышку гроба Изикса и спустились под землю, чтобы забрать **Сферу Предопределения**, которая поможет Изиксу снова прийти к власти.

(3) Верхний уровень: Бросайте **1к4** по таблице случайных встреч
3-1 Хозяйская спальня. **Мебель** (сломанная, пыльная), **шкаф** (алые халаты, мотыльки).
3-2 Спальня. **Мусор, толстая паутина** (подвешенные фигуры, ключ от сундука из **1-2**), **Гигантский Паук**.
3-3 Уборная. **Туалетный столик** (зачарованное зеркало показывает область **B-3**).
3-4 Кладовка. **1к3**: 1) Сгнившее белье 2) Библиотека, стол, карта 3) Трупы, 1 **Упырь**.
3-5 Спальня. **Капли с потолка** (зловоние, прогнивший пол), **гнездо** (кости, серебряный медальон).

(2) Средний уровень: Бросайте **1к6** по таблице случайных встреч.
2-1 Гостиная. **Кушетки** (гнилые, рваные), **арфа** (сломана), **коробки** (деревянные, с сигарами).
2-2 Служебное помещение. **Игорный стол, подносы** (серебристые, матовые), **тряпки, скатерти** (сгнили).
2-3 Кухня. **Мусор** (тараканы), **шкафы** (гнилая еда, мешок со 100 монетами).
2-4 Кладовка. **Пища** (гнилая, заражена), **насекомые** (роятся, летают), **запах** (из 2-5).
2-5 Холодильник. **Туман** (ледяной едкий пар, постепенно развеивается при открытии двери).
2-6 Столовая. **Дыра** (ведет в **1-6**), **пол** (ветхий, провалится в 2-из-6 случаев), **шкаф** (хорошее вино).

(1) Нижний уровень: Бросайте **1к6+1** по таблице случайных встреч.
1-1 Библиотека. **Полки** (ветхие фолианты, книга планов Ордена, книга карт).
1-2 Хранилище. **Дверь** (заперта), **сундук** (взрывная ловушка, ключ из **3-2** безопасно откроет, 400 монет).
1-3 Гостевая комната. **Гнездо** (кости, отходы, зараженное мясо, 13 монет), 12 **Гигантских Крыс**.
1-4 Гостевая комната. **Две кровати** (два тела в каждой, окровавленные), 4 **Неупокоенных Авантюриста**.
1-5 Рабочий кабинет. Исторические тексты, черновик свитка лечения (лечит), молот (бонус против нежити).
1-6 Зал. **Дверь** (внешняя, заблокирована), **сломанная мебель** (столовое серебро), 6 **Упырей**.

(B) Подвал: Бросайте **1к4+4** по таблице случайных встреч.
B-1 Лаборатория. 3 **больших котла** (молочная жидкость, 3 частично сформировавшихся Верховных Упыря).
B-2 Кладовка. **1к3**: 1) Алая одежда 2) Мешки с солью 3) Личные вещи учеников.
B-3 Храм. Круг 12 **Учеников** (пение), 6 **Стражей Ордена**, **руны на полу** (круги из соли), **Сфера Предопределения**, **спектральная энергия** (Изикс).
B-4 Внутреннее святилище. 2 **тайных свитка**, **бюст** (золотой, образ Изикса), **маска** (с драгоценными камнями).

По лицензии Creative Commons http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0 Девид Носкат · 2019 · bootshighandsoft.blogspot.com

Ричард Сара Матиас Анна Френсис Корнелиус Грейс Джошуа Элианор Роланд Мэриан Самсон Урсула

Самюэл Бэт Дилан Виктория Якоб Кэтлин Дениэл Челси Патрик Кимберли Питер Морган Натан Дороти Титус Памела Лукас Оливия

Джеф Элен Леонард Шеннон Эбрахам Келли Джеймс Сьюзан Грегори Мэллори Бенджамин Офелия Кристофер Андрей Артур Барбара Паулина

СВАДЕБНЫЕ ХЛОПОТЫ

Парочка несчастных влюбленных из враждующих дворянских семей решили пожениться. Настанет ли наконец мир между семьями Стоук и Хьюго или улицы по-прежнему будут обагряться кровью?

Отец невесты, Стэнли Стоук, согласился провести свадьбу в просторном окруженном стенами саду своего поместья на Джей стрит. Игрокам предстоит сыграть за персонажей, нанятых для поддержания порядка. Многие гости настроены против этого союза, но никто не хочет быть обвиненным в его расторжении. Делайте бросок по таблице каждый раз, когда начинается “веселье”, чтобы узнать, кто в нем участвует (вычеркивайте имена по необходимости). Модификатор напряжения стартует с 0; изменяйте его на +1, -1 или 0 в зависимости от того, как был разрешен тот или иной инцидент (чем меньше, тем лучше).

0 ПРИБЫВАЮЩИЕ гости обсуждают сад в ожидании начала церемонии.

1 Ножка стула матери невесты была подпилена. Убедите кого-нибудь поменять стулья до момента РАССАДКИ.

2 Диверсанты забрались на дерево с запасом яиц. Они выберут цели во время ПРОЦЕССИИ.

3 Сундук с ПРИДАНЫМ был заменен на сундук с гнездом шершней! Настоящий закопан в песочном саду. Сапоги виновных измазаны песком.

4 Распорядитель церемонии так и не появился! Один из героев должен импровизировать со ВСТУПИТЕЛЬНЫМ СЛОВОМ.

Персонажи - 4к10 для каждого; чет суммы = Стоук, нечет = Хьюго

к10	Телосложение	Манеры	Слабости	Особенности
1	долговязый	обаятельный	жадный	шепелявит
2	маленький	набожный	наркоман	икает
3	толстый	чувственный	бесхребетный	шепчет
4	мускулистый	саркастичный	азартный	косоглазие
5	гибкий	глупый	тщеславный	вечно потеет
6	высокий	сварливый	неуклюжий	бормочет
7	коренастый	угрюмый	забывчивый	аллергик
8	широкоплечий	враждебный	мизофоб	грязный
9	средний	маниакальный	неграмотный	волосатый
10	большой	замкнутый	параноик	благоухает

5 Негодяи громко надсмехаются над клятвами жениха; кажется, они украли записку из его кармана!

6 Хранитель КОЛЕЦ уснул в лабиринте из кустарника. Кажется, кто-то заменил кольцо на проклятое, а бедолага решил его примерить!

7 В момент ПОЦЕЛУЯ, бросьте 1к20 + напряжение. На 10 или выше удвойте напряжение. Опишите настроение гостей.

8 Пришло время выпустить голубей в ЗАВЕРШЕНИЕ ЦЕРЕМОНИИ, но кто-то уже освободил их в саду и заменил воронами...(несомненно, дурной знак).

9 Подвыпивший бывший любовник все время пытается произнести ТОСТ, поставив всех в неловкое положение.

10 УЖИН подается в палатке с шелковым балдахином. Кто-то пытается перерезать веревки.

11 Пройдохи были замечены у коробки с пирогом. На первый взгляд все в порядке, но они заменили ягоды на ядовитые плоды из теплицы.

12 Пчеломатка помещена в БУКЕТ незадолго до того, как невеста бросит его подружкам. Скоро здесь будет весь улей!

13 ПЕРВЫЙ ТАНЕЦ вот-вот начнется, но кто-то пытается напоить музыкантов.

14 После первого танца ВЕСЕЛЬЕ продолжается до самой ночи, с одной заминкой...



15 Выпивка на свадьбе отменного качества! Это одна из немногих вещей, с которой согласны все гости. Хотя никто не знает откуда она взялась. Внутри бочонка дремлет **уменьшенный демон**, который питается негативными эмоциями. После каждого события бросайте 1к20 + **напряжение**: на 10 или выше сила демона растет.
В ПОЛНОЧЬ он пробуждается.
Бросьте 1к20 + **напряжение** в последний раз, чтобы увидеть, объединятся ли гости или добавят еще больше хаоса.

Автор: Макс Уайт http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0 Перевод: Андрей Плиско https://www.patreon.com/anisplan

Теодор Бриджит Мартин Сибил Роджер Флоренс Николас

Посох зыбучих песков

Чанс Дудинак

*Герои были вынуждены прервать свой переход через пустыню из-за весьма **странной песчаной бури**. Укрывшись в небольшой пещере, они встретили старого мистика **Т'зама.** Тот поведал о древнем фараоне **Рефенхотепе**, восставшем из мертвых! Чтобы разрушить проклятие фараона и сбежать из пустыни, отряд должен отправиться к погребальной пирамиде Рефенхотепа, уничтожить бывшего правителя в его неживой форме и завладеть легендарным **Посохом Зыбучих Песков**.*

***<u>Посох</u>**: золотой посох с драгоценным камнем из пустынного стекла в форме скарабея. Его владелец получает контроль над песком, но сила посоха растет с каждым применением его магических сил. И посох медленно подчиняет разум своего владельца.*

***<u>Фараон</u>**: Легенды гласят, что Рафенхотеп украл Посох у самого великого Ра и использовал его силу, чтобы уничтожить целые армии и расширить свое королевство на всю пустыню и за ее пределы. Но последователи Ра положили конец правлению тирана!*

***<u>Пирамида</u>**: Души упокоившихся в ее пределах восстают в образе **Песчаных Призраков** - низшей нежити с телами из песка, формой повторяющими те, что они имели в жизни.*

Яма-ловушка
- На колья насажено тело едва живого расхитителя гробниц, сжимающего посеребренный кинжал.
- Ловушка перезаряжается через час.

Склеп жрецов
- **4 упыря** пробудятся, если потревожить саркофаги или алтарь фараона.
- Упыри носят амулеты в виде **скарабея**
- На алтаре стоит **золотой идол** фараона
- Алтарь скрывает потайную дверь

ВХОД

Главный зал
- **3 потайные двери**, 1 в каждой стене.
- Статуя фараона высотой 10 футов (3м) с **потухшей жаровней** на коленях. Если зажечь огонь в жаровне, все двери откроются, а статуи собак превратятся в живых животных.

Ложная гробница
- Фреска с изображением сцены обмана Ра фараоном.
- В саркофаге заключено безумное **порождение вампира**.

Усыпальница жен фараона
- **Расхитители могил** обыскивают комнату. Они устроят засаду на героев, если услышат их
- Один саркофаг полый и ведет в туннель
- Персонаж, открывающий саркофаг с мумией, должен пройти проверку или получить **проклятие**! Каждая жена похоронена с золотыми украшениями

Разрушенная комната
- Заполнена песком с осколками известняка.
- Барельеф на стене изображает Фараона, сжимающего в руке Посох Зыбучих Песков.
- Навершие посоха содержит отверстие в форме скарабея. Если вставить в него **амулет скарабея**, комната магическим образом восстановится, а весь песок и осколки исчезнут.
- **Бронзовый Змей**: гигантский конструкт атакует злоумышленников. Его тело частично разложилось; на поверхности он ползет в 2р медленнее, чем в песке.
- Сундук с **зельем обнаружения жизни** становится виден после восстановления комнаты.

Песчаная ловушка
- В какой-то момент ступени исчезают и герои скользят вниз по крутому песчаному склону
- Внизу лежит труп, а рядом с ним его оружие - зачарованный (+2) **хопеш**.

Братская могила
- Фрески изображают рабов, строящих пирамиду
- Нажимные пластины у входа приводят в действие тяжелые каменные плиты, блокирующие выходы
- Шум пробуждает огромную кучу **рабов-зомби**, и они начинают выползать из ямы
- Зомби можно **прогнать**, используя символ фараона
- Чтобы сбежать, персонажи должны поднять плиту и проползти под ней

Гнездо скарабеев
- Земля усеяна костями - среди этих костей можно найти череп с **Диадемой Защиты**
- Гигантские **плотоядные скарабеи**!

Большая галерея
- Стены расписаны сценой смерти фараона от рук воинов-священников, владеющих огненным оружием
- 3 изможденных трупа грабителей лежат на полу. У них есть фонари, колбы с маслом и мешки, набитые сокровищами.
- Зажженные свечи в подсвечниках вдоль каждой стены
- Выход закрывает стена **синего пламени**. Чтобы погасить его, все остальные источники света в комнате должны быть потушены.

Гробница фараона
- В саркофаге покоится сам **Рефенхотеп**! Это могущественная нежить, владеющая **Посохом Зыбучих Песков**. Посох позволяет фараону управлять песком, призывать на помощь Пылевых Демонов и создавать Песчаных Призраков.
- Рефенхотепа нельзя повредить обычным оружием, но он получает **двойной урон от огня**.
- Сундуки в комнате заполнены золотыми регалиями и драгоценными камнями
- Иероглифы на стенах - это древние заклинания

Вернувшись в цивилизованные земли с Посохом Зыбучих Песков, герои наверняка привлекут к себе нежелательное внимание...

Перевод: Андрей Плиско https://www.patreon.com/anisplan https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/

ГОЛОС ИЗ СТАРОГО КОЛОДЦА

Приключение Дилана Баркера

ЗАВЯЗКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

*В поисках места для лагеря, группа искателей приключений натолкнулась на старый, развалившийся колодец. Надо заметить, место для колодца весьма странное. В самой чаще леса колодец стоял в окружении трех камней. А тут еще внезапно из него послышался голос: “**Помоги мне, я застрял**”.*

ГОЛОС

*“Помоги мне, я застрял”, повторяет слабый и хриплый голос. Получить какую-либо дополнительную информацию непросто. Похоже, это голос испуганного ребенка, который лишь без конца повторяет мольбы о помощи. Если очень постараться, то можно узнать, что его зовут **Пинч**.*

К ВОДОПАДУ

*Коридор сворачивает за угол и ведет в пустую комнату. Посреди комнаты спрятана **яма-ловушка**, узкая безопасная дорожка ведет вдоль каждой стены. Дно ямы усыпано панцирями крабов.*

ВОДОПАД

*Туннель заканчивается у журчащего потока воды, вытекающего из разлома в стене. Маленькие **крабы** суетятся на берегу, норовя схватить все, что выносит ручей. Если присмотреться, можно понять, что они **работают сообща**. Крабы атакуют, если их потревожить. Через 20 футов (6м) ручей заканчивается 30-футовым (9м) **водопадом**.*

ЗА ВОДОПАДОМ

*За водопадом спрятана небольшая пещера с прогнившей мебелью и покрытым мхом, но еще прочным **сундуком**. Внутри сундука лежат **клочки отсыревшей бумаги**, составлявшие некогда дневник. Записи гласят: “...зеленые кристаллы на дне озера могут улучшить мои ментальные способности, мне необходимо больше подопытных для экспериментов...”. А также: “Все получается! Но субъекты развиваются слишком быстро… боюсь, они замышляют что-то против меня… возможно, понадобится отбраковка экземпляров…”. Также в сундуке находятся ржавые **щипцы для крабов**.*

КАМНИ

При пристальном осмотре можно обнаружить на камнях полустертые руны. Опытный исследователь различит знаки «ум» и «увеличение».

КОЛОДЕЦ

Заглянув в заброшенный колодец, вы можете заметить легкое мерцание воды на самом дне. Старая потертая веревка привязана к одному из столбов и свисает во мрак. Спускаясь по ней, вы обнаружите провал в стене колодца, за которым находится дверь.

ПУСТАЯ КОМНАТА

*В комнате пахнет сыростью, мраморная плитка пола заплесневела и потрескалась. В камине уложена горка гнилых поленьев. Слабо светящиеся **зеленые осколки**, разбитое алхимическое оборудование, изображение краба над камином и дыры в стенах, откуда внезапно атакует **рой крабов***

ЗА КАМИНОМ

*Лестница вниз и коридор приведут в небольшую комнату, освещенную водорослями, покрывшими все стены. Маленькая чаша, с искрящейся жидкостью, стоит на пьедестале. Глоток из чаши дарует **подводное дыхание** на 1 день.*

ПЕЩЕРА

Колодец переходит в большую пещеру с водоемом, освещаемую тусклым зеленым сиянием, исходящим со дна. Пузырьки бесшумно всплывают на поверхность в самом центре. Проследив за пузырьками, вы обнаружите кластер из трех зеленых кристаллов на самом дне. Небольшая ниша в стене пещеры усеяна костями.

ПИНЧ

*В нише или в воде неподалеку прячется **гигантский разумный** (пробужденный) **краб**. **Пинч** живет здесь с самого рождения. Все это время он рос, заманивая в колодец и поедая ничего не подозревавших путешественников. Но теперь ему все наскучило, и он просто ищет общения и надеется покинуть эту **пещеру-тюрьму**. Он **разозлится**, если ему отказать в помощи.*

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/



КЛИНОК ПУСТОТЫ

by Elven Tower

Перевод: Андрей Плиско
https://www.patreon.com/anisplan

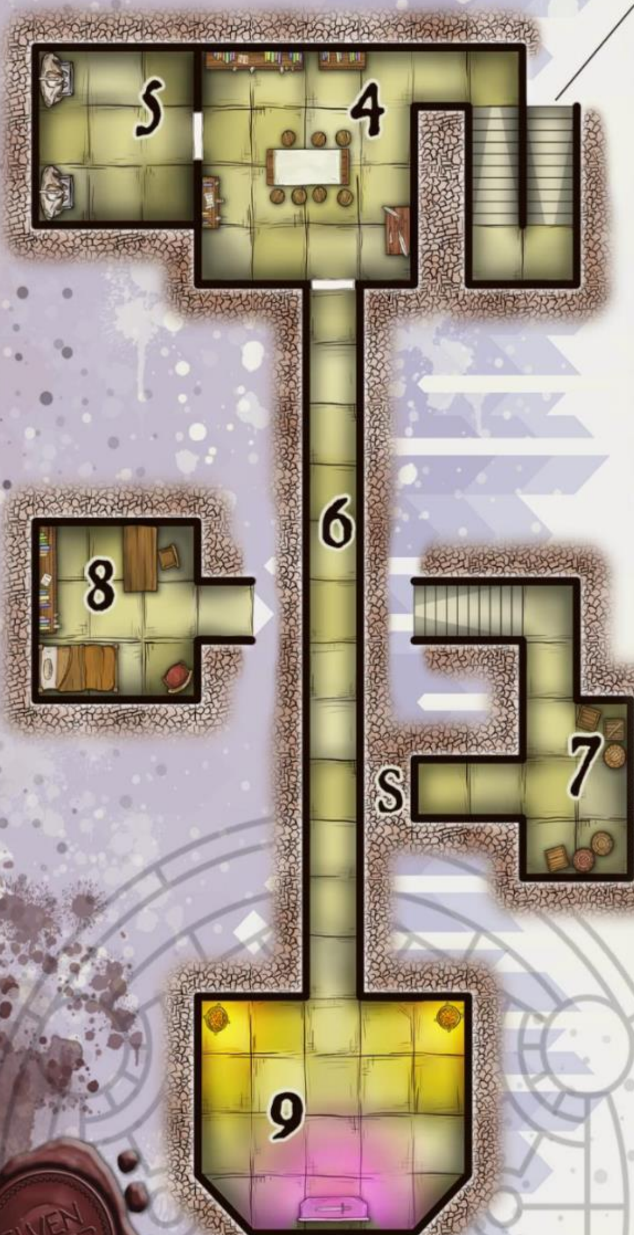
Этот побочный квест появляется в тот момент, когда герои узнают об одном уникальном мече, способным одолеть великое зло.

Некая демоническая сущность вознамерилась уничтожить этот мир. Чума распространяется по земле, поражая все, к чему прикоснется, и превращая в свою извращенную копию. Ходячий кошмар без конца и края. Ни одно оружие, обычное или магическое, не в силах навредить этой тьме. И лишь особый металл, пронизанный той же темной энергией, может поразить абсолютное зло в самый корень. Монахи тайного ордена называют такое оружие «клинками пустоты».

Происхождение клинков покрыто завесой тайны. Легенды гласят, что они были выкованы в эпоху изначальных войн, во времена зарождения мира. Когда малые расы еще не родились, а вокруг бродили лишь демоны, ангелы и первобытные существа. Все клинки пустоты, кроме одного, были уничтожены или затеряны во времени. Но, по счастливой случайности, героям становится известно местонахождение последнего такого меча. Он находится в храме, в четырех днях от столицы, недалеко от большого горного хребта.

Храм воздвигнут в честь духа ночи. Последователи культа – вполне мирные люди, свято заботящиеся о благополучии своего небольшого сообщества. Их лидер – верховный жрец Ардомо. Хотя на вид ему около 50 лет, на самом деле он намного старше и родился почти шестьсот лет назад. Клинок пустоты лежит на алтаре в подвале церкви. Именно его энергия, направленная на жреца посредством алтаря, питает Ардомо жизненными силами.

Хотя местные монахи и сам жрец люди вполне благоразумные и окажут вам любую посильную помощь, но они ни за что не согласятся отдать вам меч. Если снять меч с алтаря, это убьет Ардомо, который и так уже очень давно живет в долг. Этот обстоятельство может вынудить героев принять какое-либо неприятное решение относительно жреца и культа в целом. Если герои попытаются прорваться к мечу, жрец и его последователи будут защищаться. Ардомо не может сбежать с мечом, так как нет способа извлечь клинок и не навредить жрецу.



Карта храма:

1. Храм расположен в живописной сельской местности. Он окружен холмами, деревьями и возделанными полями. В пределах прямой видимости находятся три небольших городка. Жители окрестных поселений часто приходят сюда с дарами и молитвами.

2. Главный зал достаточно просторный, чтобы в нем могла разместиться большая группа людей. Статуя духа ночи стоит сразу за алтарем. Верховный жрец Ардомо может оживить обе статуи, расположенные в углах зала, для защиты храма.

3. В этом служебном помещении есть лишь стул, стол, сундук и люк, ведущий в подвал. В ящиках стола лежат бумаги и документы, описывающие традиции и ритуалы культа духа ночи. Люк откроется, если произнести командное слово «Арденния».

4. Лестница ведет в комнату с большим обеденным столом в центре, небольшим оружейным столиком и тремя книжными шкафами. В случае нападения, священник призовет своих последователей. Все они будут держать оборону прямо здесь, храбро сражаясь до самой смерти.

5. Здесь будет ждать сам Верховный Жрец. Он может оживить статуи и при необходимости сам также будет сражаться насмерть. Ардомо - могущественный жрец, за сотни лет изучивший немало заклинаний и приемов и постигший мудрость веков. Это поистине достойный противник для любой группы героев.

6. В дальнем конце коридора заметно какое-то фиолетового свечение. Ловушка находится примерно в одной трети пути вдоль коридора. При нажатии на пластину в полу, десять острых шипов выстрелят вверх. Зона поражения ловушки составляет около 3 метров, и любой человек, стоящий на этом участке, рискует погибнуть.

7. Потайная дверь (S) ведет в кладовку. В ящиках и бочках лежат различные ценности: украшения, специи и гобелены ручной работы.

8. Это тайная комната-кабинет верховного жреца. Весь шкаф забит книгами, в которых подробно рассказывается о силе клинка пустоты и о том, как именно Ардоно использовал его, чтобы обрести бессмертие.

9. Замеченный ранее свет исходит от богато украшенного меча. На самом алтаре начерчены пульсирующие магическим светом руны. Физически меч никак не закреплен и может быть удален с алтаря в любой момент. Но если Ардомо все еще жив в этот момент, то его кожа начнет покрываться глубокими морщинами и сморщиваться от старости. Все выглядит так, будто за минуту он постарел до девяноста лет. Еще через несколько минут от доброго жреца ничего не остается. Герои получат свое оружие, но в этот момент они, возможно, задумаются, оправдана ли цена, которую пришлось заплатить.

ELVEN TOWER
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0

После кораблекрушения герои приходят в себя на берегу этого острова. От попавшего в шторм корабля остались одни обломки. Остров покрыт густыми джунглями, кругом лежат трупы птиц. Вокруг острова – безбрежный океан. Задача героев – найти способ покинуть остров. Для этого им необходимо собрать все шесть "Глаз Бога", открыть секретный проход и активировать портал.

Остров мертвых птиц

Перевод: Андрей Плиско
https://www.patreon.com/anisplan

Выброшены на берег
X

Джунгли

Плато

Джунгли

Джунгли

Отвесные скалы

Препятствия и опасности:
В окрестных водах – *опасные течения и акулы*.
В джунглях обитают *огромные насекомые и змеи*.
Вулкан извергает *лаву и ядовитые газы*.

Ⓐ **Храм на черном плато**: этот храм-пирамида расположен на скалистом плато высотой 30 метров. Внутренний план храма идентичен храму птиц (**область F**), в нем лишь нет потайной двери за статуей.
В глазницах статуи можно найти два "Глаза Бога".

Ⓑ **Храм в джунглях**: этот храм-пирамида находится в самом сердце джунглей. Внутренний план храма идентичен храму птиц (**область F**), в нем лишь нет потайной двери за статуей.
В статуе находится только один камень. Второй был украден одним из жителей деревни.

Ⓒ **Вулкан**: местный вулкан все еще активен и иногда извергает кипящую лаву с примесью ядовитых газов (причина гибели птиц и жителей деревни).

Ⓓ **Заброшенная деревня**: поклоняющееся птицам племя когда-то жило в этих хижинах.
Сейчас здесь лежат лишь их скелеты. В кожаном мешочке на поясе скелета находится "Глаз Бога".

Ⓔ **Когтистые камни**: кольцо острых камней высотой девять метров, возведенных лавовыми муравьями.

Ⓕ **Храм на острове**: план храма приведен справа ->

Ⓖ **Тут припрятана лодка**: старая деревянная лодка с одним веслом хорошенько припрятана в прибрежных кустах. В ней хватит места лишь одному человеку. В днище есть небольшое отверстие, которое можно закрыть. Или можно грести как есть, но необходимо будет останавливаться время от времени, чтобы вычерпать воду.
Любой отважный искатель приключений сможет добраться до **острова** Ⓕ на этой лодке.

Только в храме на острове Ⓕ в постаменте за статуей есть потайная дверь.

① **Вход**: входная арка обветшала, каменная кладка осыпается и готова рухнуть в любой момент.

② **Лестница**: каменные ступени спускаются в темноту. Некоторые из старых ловушек еще вполне могут действовать.

③ **Храм Корвота**: храм птичьего бога. Четыре пустые полукруглые ниши, где когда-то находились подношения. Черная с золотистым клювом статуя из камней и глиняных кирпичей. Два глаза - это рубины стоимостью 100 золотых каждый, называемые «Глазами Бога».
Странные символы вырезаны на полу и входной арке. Ученый муж поймет, что они рассказывают о секретном портале на материк, который активируется священными камнями.

④ **Лестница вниз**: за потайной дверью - лестница, которая вырублена прямо в камне. Она спускается в холодные подземные туннели.

⑤ **Пещера**: грохот водопада. Поток воды падает из небольшой расщелины, этот поток течет из пещеры на самом краю острова.
За водопадом скрывается вход в пещеру с гнездом.
Подводный туннель ведет в пещеру с порталом ⑦

⑥ **Пещера за водопадом**: это место сторожит скелет грозной птицы.
В гнезде лишь остатки давно разбитой скорлупы. Здесь же можно найти несколько ценных для героев предметов.

⑦ **Пещера с порталом**: портал активируется, если поместить шесть священных камней в подходящие углубления по периметру арки в дальней стене пещеры.

Портал на материк

1 гекс на карте – 0.5 км
Переход через джунгли занимает в 2 р больше времени

One Page Dungeon Contest 2019 – Title: Escape from Dead Bird Isle – Author: Glynn Seal (http://www.monkeyblooddesign.co.uk)

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0